

PRAKTIKALITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WORDWALL PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS V DI SDN 19 KAMPUNG JAWA KOTA SOLOK

Fiqri Rahmad Zeda & Indah Muliati

Universitas Negeri Padang

Fiqriahmadzed2000@gmail.com & indahmuliati@fis.ac.id

Abstract

This article has a purpose to see the practicality of wordwall-based learning media in the subjects of Islamic Religious Education class V at SDN 19 Kampung Jawa, Solok City. The type of research used in this study is Research and Development with a 4D model modified into 3D, namely 1) Define (definition), 2) Design (design), 3) Develop (development). The results of this study indicate that the wordwall-based learning media has a practical value of 78% on tests conducted on teachers and 98% on tests conducted on students. So it can be concluded that the wordwall-based learning media has proven to be very practical to be used as an interactive media that supports the learning process in the subjects of Islamic Religious Education class V at SDN 19 Kampung Jawa, Solok City.

Keywords : *Islamic Religious Education ; Learning Media ; Wordwall*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk melihat praktikalitas dari media pembelajaran berbasis wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D yaitu 1) Define (pendefinsian), 2) Design (perancangan), 3) Develop (pengembangan). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall mendapatkan nilai praktikalitas sebesar 78% pada pengujian yang dilakukan pada guru dan 98% pada pengujian yang dilakukan kepada peserta didik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall terbukti sangat praktis untuk dijadikan sebuah media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok

Kata Kunci : Pendidikan Agama Islam; Media Pembelajaran; Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat perlu diperhatikan oleh suatu negara. Hal tersebut karena pendidikan menjadi faktor utama yang dapat membentuk generasi bangsa yang berkualitas. Melalui proses pendidikan, manusia akan dituntun untuk selalu belajar dan menimba ilmu pengetahuan baik itu dari umur yang masih kecil hingga dewasa. Itulah mengapa banyak sekali negara yang berlomba-lomba dalam menciptakan sistem pendidikan yang mutakhir sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Ada berbagai cara dan usaha yang dapat dilakukan untuk menaikkan mutu pendidikan. Cara tersebut tentu tidak sama antara satu negara dengan negara yang lainnnnya. Ada banyak cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah dengan cara meningkatkan proses pengelolaan pembelajaran di kelas. Pengelolaan pembelajaran di kelas sangat diperlukan untuk dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi peserta didik. Suasana yang nyaman pada pembelajaran akan meningkatkan minat peserta didik. Dengan meningkatkatnya minat peserta didik, maka hasil belajarnya juga akan meningkat (Firmansyah, 2013). Semakin menarik proses pembelajaran yang disampaikan oleh seorang guru, maka semakin tinggi pula kemungkinan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.

Dalam menghadirkan proses pembelajaran yang menarik, guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kehadiran media pembelajaran nantinya akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa jadi lebih efektif (Oktariyanti et al., 2021)

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat dimanfaat oleh pendidik untuk membantu penyampaian materi pada proses pembelajaran (Saddam Husein, 2018). Dengan begitu media pembelajaran harusnya menjadi faktor penting yang tidak boleh ditinggalkan oleh pendidik karena selain berguna sebagai alat penyampai materi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat yang dapat mempertinggi daya serap peserta didik (Nurdyansyah, 2019)

Media pembelajaran sebagai salah satu faktor penting dalam mensukseskan kegiatan pembelajaran juga memiliki berbagai macam variasi. Variasi tersebut dapat dikembangkan oleh setiap guru ataupun akademisi lainnya sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Salah satu pelajaran yang dapat disampaikan dengan bantuan media pembelajaran adalah pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang wajib dipahami oleh seluruh umat muslim di dunia. Menurut Abuddin Nata, saat seorang muslim menempuh jalan untuk mengkaji ilmu agama Islam, itu sama halnya dengan mereka berupaya untuk mengembangkan ilmu Pendidikan Agama Islam. Ini dikarenakan mengembangkan ilmu Pendidikan Agama Islam dapat menambah khazanah ilmiah dan dapat meningkatkan kualitas Pendidikan Agama Islam di Indonesia (Dwi Rahmawati, 2019).

Melihat bagaimana pentingnya pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik, maka sudah seharusnya pelajaran Pendidikan Agama Islam disampaikan dengan cara yang tepat dan didukung dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam belum sepenuhnya menggunakan bantuan media pembelajaran. Seperti yang terjadi pada SDN 19 Kampung Jawa saat peneliti melakukan observasi awal sekaligus wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 19 Kampung Jawa pada tanggal 18 Mei 2022. Banyak kendala yang dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran tersebut, seperti: guru belum mendominasi pemanfaatan media, tidak memiliki gambaran yang jelas tentang aturan penentuan media dan metodologi pemilihan media, hingga tidak adanya kapasitas guru untuk membuat atau mengonfigurasi media pembelajaran. Hal tersebut tentunya tidak dapat dibiarkan terus menerus karena dapat berimbas pada proses pembelajaran yang kurang aktif dan menyenangkan (Mujahidin et al., 2021).

Selain itu, pembelajaran yang tidak didukung oleh media pembelajaran membuat peserta didik tidak merasakan interaksi dalam pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu dalam memahami bagaimana berfikir, belajar, dan memotivasi diri sendiri, yang mana ketiga hal tersebut merupakan faktor penentu keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran (Ahmad Zaki, 2020). Oleh karena itu, adanya suatu media pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran agar hal-hal yang dikhawatirkan di atas tidak terjadi. Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran menarik tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis wordwall.

Wordwall merupakan salah satu website yang dapat diakses lewat internet dengan dilengkapi oleh banyak fitur game dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran ataupun alat evaluasi pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (Nissa & Renoningtyas, 2021). Website ini sangat sesuai bagi para pendidik yang ingin mengembangkan metode penilaian pembelajaran menjadi asik dan

menyenangkan. Selain itu, game yang terdapat dalam website wordwall ini juga dapat di cetak untuk dimainkan secara offline secara bersama-sama (Khairunisa, 2021).

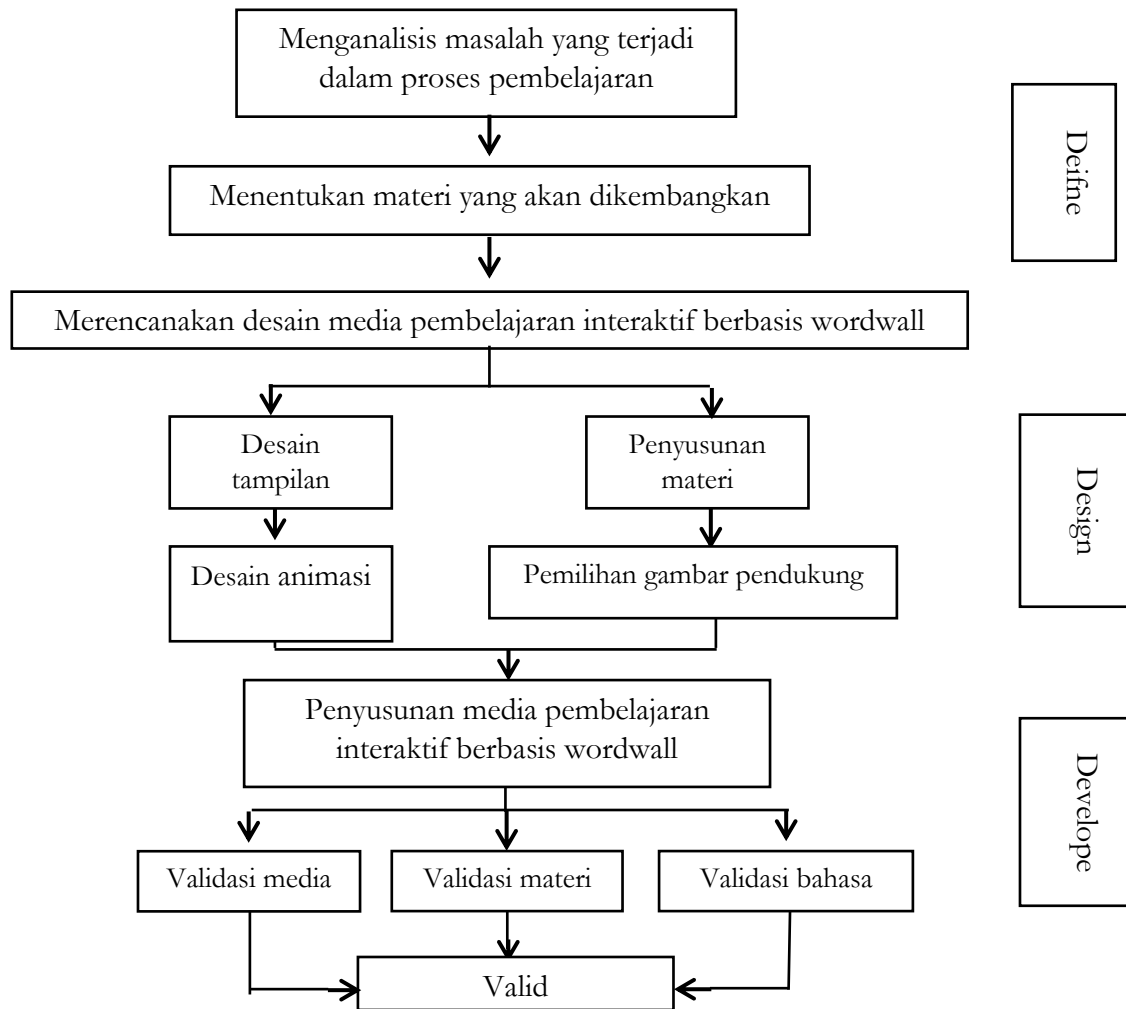
Selain digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat dimainkan secara bersama-sama, wordwall juga dapat dijadikan sebagai suatu media individu yang digunakan untuk melatih kemampuan peserta, salah satunya adalah kemampuan menulis tegak bersambung (Bachry et al., 2018). Kemudian, pemanfaatan media pembelajaran yang terdapat pada website wordwall juga dapat digunakan dalam melatih peserta didik dalam menyimpan pembendaharaan kosakata dalam bahasa inggris (Idrus et al., 2021). Tidak hanya itu, media pembelajaran interaktif berbasis wordwall juga terbukti praktis dan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan format video game untuk mempelajari tentang zaman prasejarah (Yuniar et al., 2021)

Maka dari itu, karena melihat keberhasilan penerapan wordwall pada berbagai mata pelajaran sebagaimana yang disebutkan di atas, penulis ingin mengetahui praktikalitas media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok.

METODE

Penulis menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan fokus penelitian diarahkan kepada validitas dan praktikalitas media yang dikembangkan. Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang kemudian memvalidasinya sehingga tercipta suatu produk yang valid dan dapat digunakan pada proses pembelajaran (Samsu, 2017). Singkatnya peneilitan *research and development* adalah metode penelitian yang dapat dipergunakan sebagai metode dalam menghasilkan sebuah produk baru yang teruji keefektifannya (Sugiyono, 2013)

Penelitian pengembangan ini menggunakan model *4D*. Namun karena keterbatasan penulis, penulis memutuskan untuk memodifikasi model *4D* menjadi model *3D* yang berisikan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Model *4D* dipilih karena model ini sesuai dengan tujuan dan langkah penelitian penulis dan juga lebih efisien dalam pemanfaatan waktu penelitian (Maydiantoro, 2021) Berikut representasi penelitian pengembangan yang digunakan:



Gambar 1. Bagan representasi pengembangan

Penelitian ini dilakukan di SDN 19 Kampung Jawa dengan jumlah subjek penelitian berjumlah 14 orang. Instrument pengumpulan data yang penulis gunakan pada penelitian ini adalah wawancara dan angket yang berupa lembar validasi dan respon guru beserta peserta didik. Lembar validasi diberikan kepada masing-masing validator yang diantaranya adalah: validator ahli materi, validator ahli bahasa, dan validator ahli media.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan media dan kepraktisan media. skala penilaian pada analisis kevalidan dan kepraktisan data dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian

Skor	Kategori
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Hasil analisis data yang terdapat pada lembar validasi dari beberapa ahli diolah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Skor yang sudah didapatkan pada setiap kategori dijumlahkan
2. Mencari skor maksimal untuk dimasukkan kedalam rumus
3. Memberikan skor tersebut ke dalam rumus

Rumus dalam menentukan skor hasil kategori yang diperoleh

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Persentase skor

F: Skor yang diperoleh yang sudah dijumlahkan

N: Skor maksimal .

Tabel 2. Kriteria persentase lembar validasi

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kevalidan data
$75\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
$50\% \leq P \leq 75\%$	Valid, dapat digunakan namun perlu sedikit revisi
$25\% \leq P \leq 50\%$	Kurang valid, disarankan tidak digunakan karena masih banyak revisi
$0\% \leq P \leq 25\%$	Tidak valid, tidak boleh digunakan

Analisis data kepratisan media diperoleh dari angket respon guru yang langsung menyaksikan penulis menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* dan respon peserta didik yang melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Sajian skala penilaian dapat dilihat pada tabel 1. Kemudian hasil skor dari angket respon guru dihitung dengan rumus:

$$RG = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

RG: Respon Guru

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimal

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
$75\% \leq P \leq 100\%$	Sangat praktis
$50\% \leq P \leq 75\%$	Praktis
$25\% \leq P \leq 50\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq P \leq 25\%$	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini menggunakan model *4D*. namun karena keterbatasan penulis, penulis memutuskan untuk memodifikasi model *4D* menjadi model *3D* yang berisikan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Berikut penjabaran hasil penelitian yang telah didapatkan::

1. Hasil Tahap *Define* (Pendefenisian)

Tahap *define* merupakan tahapan pertama yang dilakukan pada penelitian ini. pada tahap ini penulis melakukan wawancara dan observasi awal di SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok untuk mengetahui kondisi prapenelitian dan untuk menarik kesimpulan awal sebelum lanjut kepada tahap selanjutnya. Pada tahap ini penulis mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *wordwall*

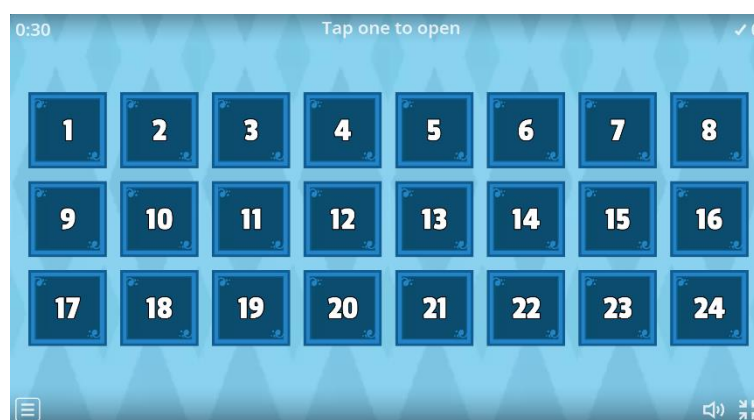
belum pernah digunakan oleh guru di SDN 19 Kampung Jawa untuk menyampaikan materi pada proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas V.

Pembelajaran lebih sering dilakukan dengan penyampaian ceramah. Padahal anak-anak kelas V yang didominasi oleh anak-anak berusia 10-11 tahun sudah masuk pada tahap perkembangan operasional konkret yang mana mereka sudah mulai berfikir rasional, melakukan operasi sesuai dengan lingkungan kehidupan sekitar yang dialaminya (Mujtahidin, 2014). Dengan adanya media pembelajaran berbasis *wordwall* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi sesuai dengan lingkungan mereka yaitu permainan

2. Hasil Tahap Design (Tahap Perancangan)

Pada tahap *design* ini penulis mulai membuat rancangan media pembelajaran. Tipe media yang dipilih adalah *open the box*. Cara kerja permainan ini adalah peserta didik terlebih dahulu dibagi menjadi beberapa kelompok. Peserta didik yang maju mewakili kelompoknya akan diminta memilih salah satu kotak yang disediakan pada permainan *open the box*. Kota yang dipilih akan berisi pertanyaan yang akan dijawab langsung oleh peserta didik. Jika peserta didik dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan benar maka kelompoknya akan mendapatkan poin 1, sedangkan jika peserta didik tidak dapat menjawab dengan benar maka kelompoknya tidak mendapatkan poin 1.

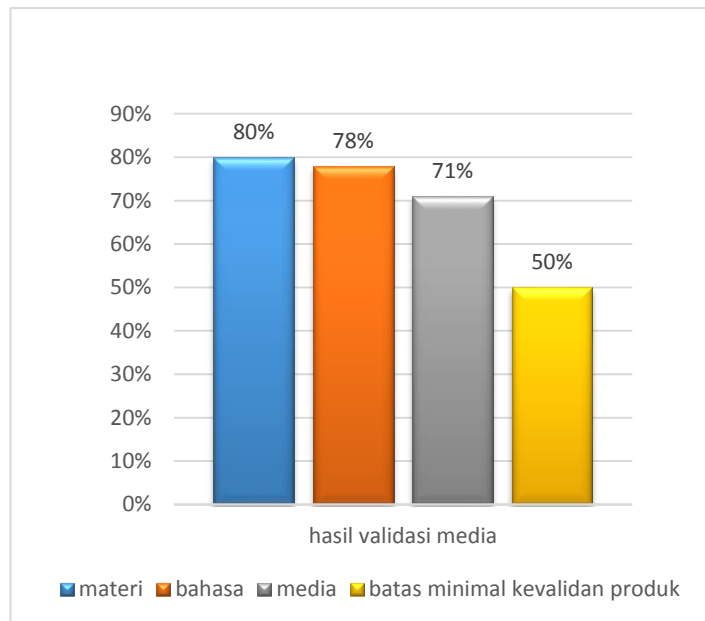
Tipe ini dipilih karena dapat dimainkan secara bersama-sama di kelas dengan bantuan proyektor. Dan juga melatih peserta didik untuk memiliki bertanggung jawab.



Gambar 2. Tampilan media *open the box*

3. Hasil Tahap *Develop* (Tahap Pengembangan)

Pada tahapan ini, penulis meminta bantuan beberapa orang ahli untuk memvalidasi desain awal media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Terdapat tiga bagian yang akan divalidasi yaitu: materi, bahasa, dan media. Validasi media ini akan dilakukan oleh orang-orang yang ahli pada bidangnya, diantaranya adalah: Ibu Ernawati, S.Ag sebagai validator ahli materi, ibu Yumisni S.Pd.SD sebagai validator ahli bahasa, dan Bapak Dr. Alfurqan M.Ag sebagai validator ahli media. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan, maka didapatkanlah nilai validasi materi sebesar 80%. Selanjutnya, validasi bahasa mendapatkan persentase sebesar 76%, dan validasi media mendapatkan persentase sebesar 71%. Berdasarkan persentase validasi yang telah didapat, maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis *wordwall* valid untuk diujicobakan pada pembelajaran.



Gambar 3. Grafik hasil validasi media

4. Hasil ujicoba produk

Data uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *wordwall* didapatkan dari angket yang diberikan kepada guru kelas yang melihat secara langsung penulis menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* dan juga kepada peserta didik kelas V yang berjumlah 14 orang yang langsung melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis *wordwall*. Hasil dari uji praktikalitas

yang dilakukan melalui angket respon guru meunjukkan persentase sebesar 78%. Selanjutnya, pada uji praktikalitas yang dilakukan pada peserta didik menunjukkan hasil persentase praktikalitas produk sebesar 98%. Berikut tabel hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbasis *wordwall* melalui angket respon guru dan angket respon peserta didik:

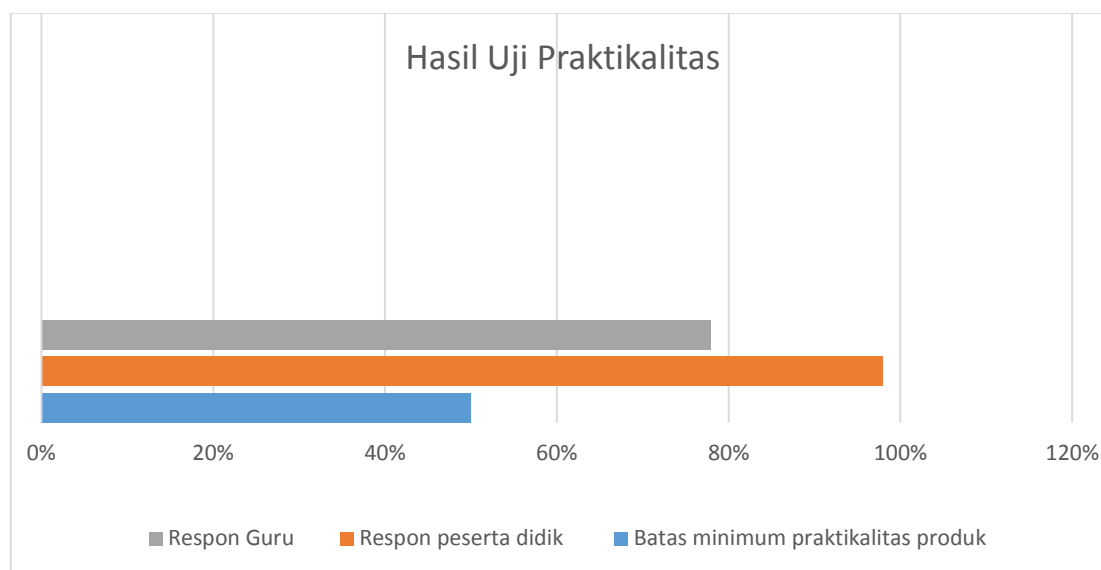
Tabel 4. Hasil praktikalitas respon guru

Aspek Penilaian	Skor Penilaian
Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi	4
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini dapat digunakan oleh guru yang lainnya pada tingkatan yang sama	4
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini dapat dikembangkan pada materi yang berbeda tingkat kelas yang sama	5
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini mempermudah guru untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa	3
Dengan adanya media berbasis <i>wordwall</i> ini guru hanya menjadi fasilitator	5
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> menyajikan tampilan animasi yang menarik	4
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> mampu menarik perhatian siswa	4
Tulisan dan gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini jelas dan mudah dipahami siswa	4
Penyampaian pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran	3
Penyajian materi pembelajaran lebih praktis dan inovatif dengan bantuan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini	3

Total	39
Skor Maksimal	50
Persentase	78%

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Respon Peserta didik

Aspek Penilaian	Skor Penilaian
Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini dapat mempermudah saya dalam menerima materi	54
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini mempermudah saya untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama	52
Dengan adanya media berbasis <i>wordwall</i> ini saya dapat menikmati suasana pembelajaran yang menyenangkan	56
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> menyajikan tampilan animasi yang menarik	56
Media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> mampu menarik perhatian saya	56
Tulisan dan gambar yang ditampilkan pada media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini jelas dan mudah dipahami	54
Penyampain pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis <i>wordwall</i> ini meningkatkan pemahaman saya terhadap materi pembelajaran	56
Total	384
Skor Maksimal	392
Persentase	98%



Gambar 4. Grafik Hasil Uji Praktikalitas

Pembahasan

Validitas media pembelajaran berbasis wordwall pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT di kelas V SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok dilakukan oleh 3 orang validator yang menguasai bidang yang divalidasi pada media ini. Validator-validator yang memvalidasi media pembelajaran berbasis wordwall ini juga merupakan orang-orang yang telah mengempu bidang kajiannya dalam waktu yang cukup lama sehingga validitas media pembelajaran berbasis wordwall ini dapat dipertanggungjawabkan. Validitas media pembelajaran berbasis wordwall pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT kelas V SD ini dinilai dari tiga aspek yaitu aspek kelayakan materi, aspek kelayakan bahasa, dan aspek kelayakan media/grafis.

Berdasarkan penilaian yang dinilai oleh Ibuk Ernawati S.Ag selaku validator dari kelayakan materi, nilai yang diperoleh untuk aspek kelayakan materi adalah sebesar 80% dimana kelayakan materi yang terdapat pada media pembelajaran berbasis wordwall dinyatakan sangat valid. Hal ini didasarkan pada materi yang ditampilkan lewat media pembelajaran berbasis wordwall dapat diterima dengan baik oleh peserta didik dan tidak melenceng dari KD yang menjadi acuan penyampaian materi. Selain itu materi juga tidak terlalu sukar dipahami sehingga peserta didik tidak kesusahan dalam menerima materi melalui pembelajaran dengan bantuan media berbasis wordwall. Namun ada beberapa saran tambahan yang diberikan oleh Ibuk Ernawati S.Ag yaitu, penambahan soal tentang hafalan

surah-surah pendek, pendalaman soal nabi dan rasul ulul azmi, dan soal sifat-sifat nabi dan rasul.

Ditinjau dari aspek kelayakan bahasa yang dinilai oleh Ibuk Yumisni, S.Pd.SD selaku validator dari kelayakan bahasa, nilai yang diperoleh untuk aspek kelayakan bahasa adalah sebesar 76% dimana kelayakan bahasa yang terdapat pada media pembelajaran berbasis wordwall dinyatakan sangat valid. Hal tersebut didasarkan pada bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis wordwall yang komunikatif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis wordwall ini juga mudah dicerna oleh peserta didik sehingga peserta didik tidak cepat merasakan bosan saat melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis wordwall.

Selanjutnya berkenaan dengan aspek media atau desain grafis, validator yang memberikan penilaian adalah salah satu dosen departement Ilmu Agama Islam Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Dr. Alfurqan M.Ag. Nilai yang diperoleh untuk desain grafis dari media pembelajaran berbasis wordwall adalah sebesar 71% yang mana secara desain grafis media pembelajaran berbasis wordwall dinyatakan valid. Hal tersebut dilihat dari perpaduan animasi dan icon pada media pembelajaran berbasis wordwall yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan fokus dari awal pembelajaran dimulai hingga selesai. Selain itu konsep media yang menghadirkan suasana yang menantang dapat memacu keaktifan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Hasil validasi dari ketiga validator secara keseluruhan menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall sudah sangat valid dengan nilai rata-rata validitas sebesar 75,66%. Secara keseluruhan media pembelajaran berbasis wordwall ini dinyatakan sangat valid oleh validator dengan melakukan perbaikan-perbaikan dan penambahan sesuai saran dari validator. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis wordwall pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT dapat diujicobakan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *wordwall* yang sudah dinyatakan valid oleh validator selanjutnya diujicobakan pada proses pembelajaran. Ujicoba media ini bertujuan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifitasannya. Kepraktisan media pembelajaran berbasis *wordwall* ini akan dinilai oleh walikelas dari kelas V SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok yaitu Ibuk Erma Ningsih, S.Pd.I. Berdasarkan uji praktikalitas yang telah dilakukan, hasil yang didapat adalah sebesar 78% sehingga dapat dikategorikan sangat praktis untuk

digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, uji praktikalitas juga dilakukan terhadap peserta didik dengan menjawab beberapa pertanyaan lewat angket yang sudah disediakan. Dari angket yang sudah disebarkan kepada peserta didik, nilai uji praktikalitas yang didapat adalah sebesar 98%. Dari hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan maka dapat ditarik rata-rata nilai uji praktikalitas sebesar 88%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* terbukti praktis untuk digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *wordwall* memenuhi kategori praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan kategori sangat valid dengan persentase sebesar 80%, kemudian hasil validasi yang dilakukan ahli bahasa mendapatkan persentase sebesar 76%, dan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 71% yang berarti media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Kepraktisan media diperoleh dari angket respon guru yang menyaksikan langsung penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* dan angket respon peserta didik yang melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall*. Hasil yang didapatkan dari respon guru adalah sebesar 78% dan hasil yang didapatkan dari angket respon peserta didik adalah sebesar 98%, artinya penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* pada materi mengenal rasul-rasul Allah SWT di kelas V SDN 19 Kampung Jawa Kota Solok dinyatakan praktis untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan Media WORD WALL Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung. *Jurnal UNIK Pendidikan Luar Biasa*, 3(1), 1–7. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/UNIK/article/view/5301>
- Dwi Rahmawati, A. (2019). PERSPEKTIF ABUDDIN NATA Aida Dwi Rahmawati.

- TA'ALLUM: *Jurnal Pendidikan Islam*, 07(1), 1–24.
<https://doi.org/10.21274/taalum.2019.7.1>.
- Firmansyah, D. (2013). Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 6(2), 34–44.
<https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>
- Idrus, N. W., Yulianti, D., & Suparman, U. (2021). Pemanfaatan media wordwall dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (vocabulary) pada pembelajaran bahasa Inggris. *AKSARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 22(2), 376–387.
<https://doi.org/10.23960/aksara/v22i2.pp376-387>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development. *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id*, 10.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Windy, A. (2021). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati*. 1, 1–8.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860.
<https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (N. M. Nisak (ed.)). UMSIDA Press.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran 1. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In *Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA)*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA, CV.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Era, P. N., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 1182–1190.
<https://doi.org/10.17977/um063v1i112021p1182-1190>